

DAMPAK PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KONKRET (KARTU KUARTET) TERHADAP KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA KEGIATAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**Nasywa Laily Fahmita¹, Deni Zein Tarsidi²**¹²PGSD, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakartalailyfahmita@student.uns.ac.id¹, denizein@staff.uns.ac.id².**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan peserta didik akibat pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik serta kurangnya pemanfaatan media yang bervariasi. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan subjek peserta didik sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahap reduksi, penyajian, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kuartet mampu meningkatkan partisipasi, kerja sama, keberanian berpendapat, dan antusiasme peserta didik, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Media kartu kuartet dinilai efektif sebagai alternatif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: keaktifan peserta didik, media kartu kuartet, dan Pendidikan Pancasila.

Abstract

This study aims to describe the impact of using quartet card media on students' activeness in Pancasila Education learning. The study is motivated by low student participation caused by teacher-centered learning and limited use of varied instructional media. A descriptive qualitative approach was employed, involving elementary school students as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that the use of quartet card media enhances students' participation, collaboration, confidence in expressing opinions, and learning enthusiasm, creating a more active and engaging learning environment. Therefore, quartet card media is considered an effective alternative for increasing student activeness in Pancasila Education learning.

Keywords: student activeness, quartet card media, Pancasila Education.

Article History

Received: November 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author**Publish by : Sindoro**

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sadar untuk menciptakan kondisi belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Melalui proses tersebut, peserta didik diharapkan mempunyai pondasi spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang luhur, kecerdasan, akhlak mulia, serta berbagai keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Sulistiana et al., 2025). Namun, kenyataannya masih banyak ditemukan kondisi di mana peserta didik belum sepenuhnya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi karena metode yang digunakan cenderung ceramah dan belum memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara bermakna (Uno, 2019). Hal ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran melalui penerapan media yang lebih menarik dan interaktif.

Kartu kuartet merupakan permainan yang berupa beberapa jumlah kartu bergambar yang masing-masing memiliki keterangan berupa tulisan yang menjelaskan gambar tersebut (Hidayani et al., n.d.)

Pemanfaatan kesesuaian media pembelajaran yang tepat kegiatan belajar mengajar dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi secara positif melalui penerapan media dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran dibuat lebih menarik dan interaktif oleh media, sehingga motivasi, ketertarikan, serta keikutsertaan peserta didik dapat ditingkatkan (Daud Yahya et al., 2023). Media pembelajaran didefinisikan sebagai wadah penyampaian informasi yang mampu merangsang perhatian, emosi, dan proses berpikir, sehingga peserta didik terdorong untuk belajar secara lebih optimal, efektif, dan terarah.

Kebaharuan penelitian ini terletak pada penggunaan media konkret interaktif berupa kartu kuartet yang diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media kartu kuartet umumnya digunakan dalam permainan edukatif dan jarang digunakan secara sistematis untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, pada penelitian terdahulu (Salsa Qurrota Aini et al., 2024) mendapatkan hasil yang layak dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan menggambarkan fenomena secara mendalam sesuai fakta di lapangan (Moleong, 2017). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil Pembahasan

Hasil penelitian dari beberapa temuan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berupa kartu kuartet dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, motivasi belajar, dan hasil belajar. Peserta didik tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran, terlibat dalam diskusi kelompok, dan bekerja sama menyusun pasangan kartu sesuai materi PPKn yang dipelajari. Situasi ini sejalan dengan pandangan bahwa media konkret dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik. Berdasarkan penelitian ini didapatkan beberapa temuan yang relevan:

a. Hasil Belajar

Berdasarkan temuan masalah pada penelitian (Salsa Qurrota Aini et al., 2024) Sampai saat ini, mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih sering dipersepsikan sebagai pembelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik dan cenderung menimbulkan rasa jenuh. Penggunaan variasi media yang terbatas oleh pendidik menjadi salah satu hambatan utama dalam

pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Akibatnya, peserta didik mudah merasa bosan dan kurang tertarik ketika materi disampaikan melalui pendekatan pembelajaran yang bersifat konvensional.

Pengembangan media kartu kuartet yang dipadukan dengan teknologi “QR Code” pada materi Keragaman Budaya Indonesia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Kelayakan media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak, ditunjukkan oleh capaian skor sebesar 90% dari ahli media dan 89% dari ahli materi. Selain itu, hasil angket respon guru dan peserta didik pada uji coba skala besar masing-masing menunjukkan persentase 94-90% dengan kategori sangat baik, sehingga media tersebut dinilai efektif dan termasuk dalam kategori baik.

b. Pemahaman Peserta Didik

Berdasarkan temuan masalah pada penelitian (Sinaga et al., n.d.) masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang kurang menarik dan terbatas pada penyampaian teori secara konvensional. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah yang menjadikan peserta didik belum terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik dan minimnya pemahaman mereka terhadap pentingnya keberagaman budaya dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan permainan kartu kuartet dengan dukungan media pembelajaran yang bervariasi secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia. Peningkatan terlihat dari hasil belajar siswa yang menunjukkan keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, eksplorasi, dan presentasi.

c. Motivasi Belajar

Berdasarkan temuan masalah pada penelitian (Hidayani et al., 2025) kondisi terkini menunjukkan adanya penurunan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila (Herlina et al., 2024). Melemahnya internalisasi nilai Pancasila di kalangan peserta didik berdampak nyata pada perilaku mereka, yang belum sepenuhnya mencerminkan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat melalui media pembelajaran kartu kuartet. Hal tersebut terlihat dari capaian nilai siswa sebelum penggunaan media kartu kuartet yang masih rendah, dengan skor terendah sebesar 48. Setelah penerapan media tersebut, terdapat peningkatan yang signifikan, ditandai dengan hampir seluruh peserta didik memperoleh nilai di atas 80.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dengan digunakannya media pembelajaran interaktif konkret berupa kartu kuartet berdampak positif terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini mampu meningkatkan partisipasi, kerja sama antarpeserta didik, motivasi, antusiasme belajar, serta hasil belajar. Proses pembelajaran yang sebelumnya bersifat pasif menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, adanya media kartu kuartet dapat dimanfaatkan sebagai keefektifan alternatif media pembelajaran yang dapat memberikan peningkatan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. Q., & Sunarso, A. (2024). Pengembangan media kartu kuartet berbantuan QR-Code mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pakintelan 01 Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 915-916.
- Ahmadi, A. (2017). *Strategi pembelajaran sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Daud Yahya, M., Wahyudi, A., & Nurfaizah, S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 101-110.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Makassar: CV Kaaffah Learning Center.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished manuscript*. Indiana University.
- Herlina, E., Sa'adiyah, N., & Dewi, R. (2024). Penurunan nilai-nilai Pancasila di kalangan peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 45-53.
- Hidayani, N., Daulay, N. K., Ramadhani, A., Siregar, A. S., & Sitepu, M. S. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu kuartet terhadap motivasi belajar PKN pada peserta didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 212-220.
- Isnania, R., Putri, A. L., & Pratama, R. (2023). Media kartu kuartet sebagai alternatif pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 88-97.
- Karsono, A., Abdullah, R., & Setiyorini, D. (2014). Pemanfaatan media kartu kuartet untuk meningkatkan pemahaman seni tradisional Nusantara. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 6(1), 45-53.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, N. (2019). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sa'adiyah, N., & Dewi, R. (2022). Implementasi nilai Pancasila dalam kehidupan peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 4(2), 33-41.
- Sinaga, P., Siregar, H., Amri, Y. K., & Warman, K. (2025). Peningkatan pemahaman peserta didik pada materi keberagaman budaya menggunakan media kuartet di kelas V SDN 064976 Medan Tembung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*, 11(2), 270-276.
- Sudibyo, A., Wibowo, S., & Hartono. (2016). Indikator motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(1), 12-21.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2019). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yasin, M., & Susanti, E. (2023). Penerapan permainan kartu kuartet untuk meningkatkan minat belajar pengamalan sila Pancasila kelas II SDN Magersari Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 55-63.